PARTICIPE: CAMPEONATO HERO QUEST
AÇÃO GAMES
ARCADE
MORTAL KOMBAT 2
ENFIM, O DRAGÃO. E MAIS: DISCOTECA, PRESENTES E BEBÊS
SNES
ZOOL
LETHAL ENFORCERS
BARBIE SUPER MODEL
WINTER OLYMPIC
MEGA
HAVOC
CHESTER CHEETAH 2
NIGEL MANSELL
CD NHL 94
WINTER OLYMPIC
ASTERIX
ESPECIAL
OS LANÇAMENT
PARA DEBULHAR
ABRIL E MAIO
NBA JAM
PARA ENTERRAR TODAS NO SNES
ISSN 0104-1630
9 770104 163000
GRÁTIS GUIA COMENTADO DE JOGOS GRÁTI

START

NOSSO RECADO

Basquete, Jogos Olímpicos de Inverno, Hocke[y]
Corrida. Esta edição ficou legal pra quem g[o]
de esportes. Mas tem muita aventura e luta
ninguém botar defeito. As descobertas em M
são de arrepiar!

SNES
NBA JAM

Direto dos arcades, uma festa no seu console. Pra você ensaiar jogadas e passes e dar enterradas do além

ANIMAL
MORTAL KOMBAT 2

Um personagem secreto, bebês, discoteca, presentes de eterna amizade, novos mortais e outras loucuras no arcade que todo mundo está detonando

MEGA
HAVOC

Ajude o marinheiro esperto a proteger o mapa de um tesouro e salvar sua amiga das garras do pirata Bernardo. Um bom game de aventura

SUPER NES · MEGA · MASTER · NINTENDO · ARCADES · PC

SHOTS

- TV da Sega já têm 20 milhões de assinantes nos States, antes de funcionar
- Saem os dois carts brasileiros de MK
- Imagens dos 3DO da Sanyo e da AT&T
- SF2 e Fatal Fury viram desenhos animados

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, M
Roberto de Lima Ioiô, Ta
Pereira, Wagner P. Hernande

FOTO DA CAPA: GAMMA

THE BEST OF AÇÃO GAMES 1

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido o alterado. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente

JURASSIC PARK (SNES)

Pessoal da Ação Games, nunca encarei um game tão difícil! E, pra piorar, não consigo encontrar o cartão de John Hammond para entrar numa maldita sala trancada. Em que lugar está este cartão? Ah! E quantos ovos de dinossauros precisam ser encontrados para acabar este game?

VALTER JOSÉ BOSCOLI
Ilhéus, BA

Seguinte, Valter: suba até o Roof Level e encontre a saída para o último andar, onde estão o cartão de Hammond e um dos dezoito ovos que você necessita pra debulhar Jurassic Park.

SONIC SPINBALL(Mega Drive)

Sou fissurado neste game e, sendo assim, acho que uma dica de lambuja não atrapalharia a minha reputação de "criador de manhas". Vocês me aconselham a jogar no modo Normal ou Fast? E na 4ª fase, o que eu faço para chegar mais rápido à espaçonave do Robotnik sem correr riscos?

FABRÍCIO A. MOURA
Juiz de Fora, MG

Que moral, cara! Criador de manhas, hein! O melhor em Sonic Spinball é jogar no modo Normal. A bolinha vai mais devagar e assim dá pra controlar melhor. Mas não há jeito para chegar mais rápido sem correr riscos. Como um bom criador de manhas, com certeza você vai conseguir.

CHESTEER CHEETAH(SNES)

Não consigo passar do helicóptero na quinta fase. Existe algum truque. Quantas fases tem o jogo?

FABIANO A. ZANONI
Sto. André, SP

Caro Fabiano. Para passar o helicóptero é preciso fazer a avezinha jogar as bombas em cima dele, entendeu? O jogo tem cinco fases para você debulhar. Divirta-se.

ALIEN 3(SNES)

Já é a quinta carta que escrevo. Não daria para vocês publicarem um mapa da última fase do Alien 3. Existe algum macete para este game. Estou arrancando os cabelos! Continuem com o ótimo trabalho.

RODRIGO DA ROSA
Porto Alegre, RS

E aí, Rodrigo. Esteja certo de que se não respondemos antes, foi apenas por um lance de falta de oportunidade. Felizmente, recebemos milhares de cartas, mas o espaço para respondê-las é pequeno. Quanto ao mapa que você nos pede, fica meio difícil porque já demos a matéria. Mas fique com as passwords para o cart americano, para não precisar ficar careca. Um abraço!

Fase 2 - QUESTION
Fase 3 - MASTERED
Fase 4 - MOTORWAY
Fase 5 - CABINETS
Fase 6 - SQUIRREL
Final - OVERGAME

MORTAL KOMBAT(Mega)

Amigos, me deêm uma ajuda antes que eu fique louco. Não consigo de jeito nenhum fazer o Power Slide do Sub-Zero como mostra a edição 44, no meu controle de seis botões. Outra coisa: já detonei o Reptile várias vezes, mas eu queria era me "transfo mar" nele. Existe alguma poss bilidade?

CRISTIANO ALVES
São Paulo, SP

Olha, Cristiano, os comand estão certinhos. Só que você pr cisa executá-los bem rapidinh O segredo é decorar a seqüênc antes. Agora, jogar com o Nin Verde, só em MK2, falou?

TOP GEAR 2 (SNES)

E aí, galera, tudo bem? Gost ria de parabenizá-los por esta ót ma revista, principalmente pe edição com TUDO sobre Mort Kombat. Preciso que vocês m quebrassem um galho: como fa para ir ao Pitstop em Top Gear Que tal um pôster de MK n próximas edições?

MARCELO BIRK
Toledo, PR

Valeu o elogio Marcelã Quanto à sua dúvida, desencan Top Gear 2 não tem Pitstop. V leu a sugestão para o pôster. M por enquanto, curta o de Art Fighting 2, da edição 52, OK?

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

SUPER STREET

E aí pessoal! Será que a Capcom vai lançar o Super SF2 para Super NES? Valeu!

CÁSSIO HENRIQUE POLITANO
Santos, SP

Pode ir roendo as unhas, Cássio. Segundo a Capcom do Brasil, o lançamento nos States está previsto para o próximo semestre.

PISTOLA 8 BITS

Gostaria de saber nomes de alguns games pra debulhar com a pistola no NES.

LINDOLFO S.MEIRELLES
Cachoeira do Sul, RS

Não há muitos jogos disponíveis, Lindolfo. Tente Operation Wolf e Safari Hunt. Desses a gente gostou.

CONFUSÃO

Se AÇÃO GAMES não tem assinatura, pra que serve o serviço ao assinante?

ATAEMERSON JUNIO RUBIAT
São José do Rio Preto, SP

Caro Ataemerson, o Serviço ao Assinante serve para atendimento às pessoas que assinam todas as demais revistas da Editora Azul, que têm assinatura. Para evitar esse tipo de confusão, tiramos o telefone que era publicado na última página da AÇÃO GAMES, já que não temos assinatura.

SNK NO SEGA CD?

Vocês acham que há chances de Samurai Shodown ou outro game de luta do Neo Geo saia para Sega CD? Ainda bem que até aqui, do outro lado do mundo, podemos encontrar AÇÃO GAMES com facilidade e sem muito atraso.

RUBENS SEIKI IMORI
Aichi-Ken, Japão

Caro Rubens, você não é o primeiro leitor brasileiro que compra regularmente AÇÃO GAMES no Japão. As importadoras japonesas descobriram a nossa revista e os nossos leitores: a maioria é como você, fiel até do outro lado do mundo. Resultado: estão levando direto do distribuidor brasileiro para as bancas daí. Ficamos superenvaidecidos. Quanto à sua pergunta, já existe precedente do Fatal Fury para Mega e Super NES. E, na nossa opinião, Samurai Shodown é forte candidato a migrar para os 16 Bits, inclusive o CD do Mega. Mas nã há notícias oficiais, OK?

ORIGINAIS COM PARAFUSOS

Vocês disseram, na edição 5 que os cartuchos oficiais de SNE não têm parafusos. Mas tenho cartuchos Super Mario World Super Mario All Star (este d Playtronic) e ambos têm parafu sos.

JOYCE FELIPE CURY
São Carlos, SP

Desculpe-nos, Joyce nós não f mos muito claros: os cartucho oficiais têm parafusos sim, m eles têm a aparência de pinos são superdifíceis de serem ret rados, pois normalmente não têr fendas. Por isso, nós os cham mos de pinos mesmo.

ZICO VIRA ESTRELA DE VIDEOGAME

Zico chega aos games, primeiro no SNES

Zico, o Galinho de Quintino que infernizou a vida dos zagueiros nas décadas de 80 e 90, arrepiou no futebol japonês. No começo do ano, o craque resolveu pendurar as chuteiras. Mas não conseguiu deixar a grana da Terra do Sol Nascente. Virou técnico de futebol, para a alegria de seus milhares de fãs e manteve preservada sua imagem de ídolo da bola.

Saiu no dia 4 de março, Zico Soccer, um cart de futebol para Super Famicom (o SNES japonês). A gente ainda não sabe se o game será lançado nos States. Mas deve chegar ao Brasil em dois tem via importação. Se você é flamenguista fanático, não pode perder. As revi japonesas, que puderam debulhar o cartucho demo do game, elogiaram a jogabil de. É esperar para conferir!

SEGA TV JÁ TEM 20 MILHÕES DE ASSINANTES NOS STATES

Tudo azul no QG norte-americano da Sega. Não é pra menos. O Sega Channel, TV a cabo da empresa que deve entrar no ar no início do verão americano, vai de vento em popa. Os recentes acordos com futuros retransmissores do programa no território ianque resultaram em novos quatro milhões de telespectadores. Com isso, o total de assinantes que vai pagar para assistir o Canal Sega subiu para inacreditáveis 20 milhões.

Quem viu o piloto ficou de boca aberta. O canal é coisa fina. Previews de lançamentos, notícias, concursos, promoções, dicas e mais dicas. A grande sacada é que a TV deverá transmitir 24 horas por dia. Com isso, mesmo a galera da insônia poderá ficar por dentro do que rola no mundo da Sega.

MEGAMAN DE CHUTEIRAS

O visual não impressiona muito. Mas Meg Soccer é muito divertido

Será que robô sabe bater uma bola? A Capcom acha que sim. A criadora de SF2 bolou Megaman Soccer, uma mistura de futebol com pancadaria e ação. O cart tem 10 Mega e sai este mês, no Japão é claro. O toque robótico fica por conta dos jogadores. Entre eles, os chefes das quatro primeiras versões pra Nintendinho. Oba, vai dar pra passar o sarrafo naquele chefe pentelho que fez você peder várias noites de sono!

O esquema do game é simples. São oito jogadores de cada lado. Você escala time como bem entender. Cada craque tem habilidades específicas. O chute de Ice por exemplo, é matador, forte pacas. E o mais legal é que dá pra sacanear, pois indica que seus tirombaços são ilimitados. Fique esperto para jogadas malucas e l do balacobaco. Engraçado e fácil de aprender, Megaman Soccer é o cart de futebo para entrar em clima de Copa intergalática.

3DO CHEGA AO JAPÃO

O 3DO da Sanyo tem visor de cris líquido

AT&T também entra na dança c consoles

O Grupo 3DO inverteu a lógica dos games. O sistema foi lançado primeiro nos States e só em março está chegando ao mercado japonês. Mas vem com força total. Três fabricantes disputarão a preferência do consumidor japonês: Panasonic, Sanyo e AT&T. O 3DO Real Interactive Player da Panasonic você já conhece. Já os da Sanyo e AT&T trarão novidades. A máquina da Sanyo só inova no visual. Já o console da AT&T virá com um VoiceSpan embutido. Ele permite a comunicação entre duas ou mais pessoas, através do 3DO.

Para fazer a cabeça da moçada, cinco discos serão colocados à venda logo de cara. É pouco, não? Em compensação, 26 programas deverão chegar às prateleiras até maio. O preço é meio salgado, mesmo para o bolso do japonês de padrão médio: 79.800 ienes (cerca de 725 dólares). Mesmo assim, os executivos da 3DO do Japão estão otimistas.

MAIS DRÁCULA NO MEGA

Vampire Killer é um clássico de MSX, o game que deu o pontapé inicial na maravilhosa série Castlevania. Pois bem: ainda este mês a Konami deve lançar seu cart para Mega, com gráficos aprimorados, música original e 8 Mega. Para jogar com um dedo no joystick e outro em um dente de alho...

ATÉ QUE ENFIM: MK NO SEU CONSOLE

Finalmente, você vai ter mais chances de encontrar *Mortal Kombat* nas prateleiras. A Playtronic e Tec Toy anunciaram dois pacotes de carts na virada de fevereiro para março e, surpresa: MK está incluído nos dois. Não era sem tempo: já estamos debulhando a segunda versão do Arcade. A Playtronic prometeu o cartucho de SNES ainda para fevereiro e a Tec Toy anunciou o cart de Mega para o final deste mês de março ou início de abril. Outra boa notícia é a chegada de *Sonic 3*, que sai pouco tempo depois do cartucho norte-americano. Confira os demais lançamentos.

SNES - *We're Back: A Dinossaur's Story, Patolino (Daffy Duck: The Marvin Missions), Super Battleship, Barbie Super Model, Beethoven's 2ND, NHL Stanley Cup* e *World Wide Soccer*.

MEGA DRIVE - *Sonic 3, CD Mad Dog MCree, AH3 Thunderstrike* (março), *CD Dracula, CD Dragon's Lair* (abril).

GAME GEAR - *The Ottifants*

MK no Brasil (foto do SNES). As duas versões chegam muito atrasadas

MULHERES NA PANCADARIA

Você já está cansado de ver games de luta com uma ou duas meninas. Então, que tal um game de luta só com garotas? Curtiu? Então, prepare-se. *Super Ranma 1/2* sai em abril. São oito lutadoras raivosas que brigam para ver quem é a maioral. Nem pense que só rolam puxões de cabelo, arranhões e outras armações típicas de garotas. O lance é pau puro. Curiosidade: Ranma significa algo como Cavalo Rebelde.

Oito garotas em um cart de 16 Mega: para mexer com a rapaziada!

JOYSTICK TRANSPARENTE PARA SUPER NES

Aqua Pad é o nome desse joystick transparente que você vê na foto, novidade lançada pela Dynacom para o seu SNES. O novo controle traz um minimanche removível e duas funções programáveis: auto-fire (tiros sem parar, sem apertar botões) e turbo de até 10 tiros por toque. Preço meio salgadinho: US$16.

Belo visual, não? O minimanche removível é o maior charme do joystick

STREET FIGHTER 2 E FATAL FURY NO CINEMA

Você curte games de luta, desenho animado e pipoca no cinema? Então, comemore. Os filmes de *SF 2* e *Fatal Fury* serão lançados no início do verão japonês (julho). Os produtores dos dois desenhos prometem fidelidade ao contorno original dos personagens. Dê uma olhada nas imagens e não duvide. Nós, pobres mortais terceiro-mundistas, só podemos rezar para as duas maravilhas chegarem aqui rapidinho. Alô, distribuidores! Que tal fazer a alegria da galera esperta que curte games, hein?

Estes quatro desenhos mostram como foi feito o desenho de Street. Deu um trampo danado!

CONFIRA ALGUNS DOS CARTS MAIS LEGAIS DE MEGA E SUPER NES QUE SER

EYE OF THE BEHOLDER
(Capcom)

Primeira empreitada da multipremiada Capcom em RPGs da série Dungeons & Dragons. Um clássico que fez fama no PC. Muitos mapas de túneis, armadilhas sacanas e outros lances legais. Encare horas e horas de exploração em labirintos complicados. Os fãs de RPG vão delirar. E, como de costume, ficar com olheiras de tanto jogar...

Eye of The Beholder é o primeiro Dungeons & Dragons para SNES

SENGOKU
(DataEast)

Depois de 400 anos de isolamento total, um vilão psicótico volta para dominar o mundo. Entre na pancadaria para evitar o desastre! Este cart segue bem o estilo japonês de games de luta. Os cenários são legais. Tem até uma tela com a Guerra Civil Japonesa!

Como se diz FIGHT em japonês? Sengoku pode ser uma boa resposta!

MONDA NIGHT FOOTBA
(DataEa

O famoso programa ricana ABC virou game ficos trabalhados e gr de realismo, Mond Football promete levar esporte ao delírio. Os os de Frank Gifford d Escolha entre os 28 ti e opte por um jogo a d partida solitária. O cart e ótima jogabilidade.

Monday Night Football: para quem se amarra em

KING OF THE MONSTERS 2
(Takara)

Quem é o verdadeiro Rei dos Monstros? Esta é a pergunta para Super Geon, Atomic Guy e Cyber Woo. Eles enfrentam alienígenas gosmentos para ver quem se dá bem. O cart tem 16 Mega e você pode jogar sozinho ou com um amigo. Se preferir, encare uma pancadaria a dois, tipo Street Fighter.

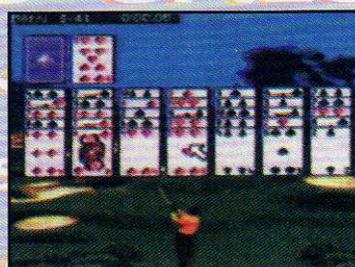
King of The Monsters sai em setembro. Muita pancadaria no SNES

FIEVEL GOES WEST
(Hudson Soft)

Você já viu o filme Fievel, um Conto Americano? Este cart é baseado nele. A família do ratinho maroto está em apuros. R. Waul, um gato metido a esperto, planeja traçar a família inteira no jantar. Misturando ação e aventura, Fievel é ideal para a rapaziada mais nova.

Fievel é um baratão para relaxar. Gráficos bonitos e desafio meio baba

SUPER SOLITAIRE
(Absolute)

O tradicional jogo de paciência, com suas variações. Apesar de muito parado, o game é um dos prediletos da galera micreira. A inovação deste cart é trazer golfe, pirâmide e outros estilos de paciência. O game só funciona legal com o mouse do Super NES. Mas dá pra jogar com joystick.

Para quem consegue ficar 10 minutos parado, que tal uma paciência?

JOGO RÁPID

Confira os carts que v em março. Por enqu nos States.

Champions Worl Soccer
Firestriker
Runes of Virtue
SOS

TIME TRAX (T-HQ)

Darien Lambert não é um policial qualquer. Ele voltou do ano de 2193 direto para o presente. Trouxe, também, suas habilidades futurísticas e armas muito loucas. A ação começa no século 22 e volta até a Washington de nossos dias. Meio maluco, não? Ainda bem. Time Trax é massa.

Um policial muito especial comanda a cena em Time Trax

X-KALIBER 2097 (ACTIVISI

A ótima trilha sonora da banda Psykosonik é o ponto alto d de ação recheado de espadas. Como o nome do cart sugere se passa em 2097, na cidade de Neo New York. Um carinha dominou a cidade e você precisa destruí-lo. Se você não liga muito pra criatividade, este cart pode agradar. Afinal, é diversão garantida.

X-Kaliber 2097. Cenas do mundo cão na Nova York do futuro

DOS ATÉ JUNHO. AFINAL, NADA MELHOR QUE PENSAR NAS FÉRIAS, NÃO É MESMO?

BUBBLE & SQUEAK
(Sunsoft)

Bubble e Squeak são dois moleques travessos. Neste cart, eles enfrentam alienígenas muito loucos em mais de trinta fases. Cavernas escabrosas, serpentes multicoloridas e dragões sacanas habitam a tela. Você precisa suar bastante para se livrar de tantos bichos esquisitos.

Bubble & Squeak aprontam mil e umas, na terra e no ar. Divertidíssimo!

THE INCREDIBLE HULK
(U.S. Gold)

Se você achou que ficaria livre do monstrinho verde, entrou pelo cano. Apesar de meio bobo, o gibi do Hulk já vendeu mais de 100 milhões de exemplares no mundo todo. É um fenômeno! O brutamontes tem quinze golpes para enfrentar vilões carrancudos. Seus famosos supersocos continuam poderosos. Sai também para Game Gear e SNES.

Hulk, o simpático, estréia nos games. Pancadaria no estilo Streets of Rage

BUBSY 2
(Accolade)

O gato malandro está de volta. Depois do enorme sucesso do primeiro cart, a Accolade promete um game ainda mais divertido. Bubsy está com tudo. O desenho já faz a cabeça da galera e o game sai entre maio e junho. Novos inimigos, mais movimentos e o maior alto astral. Afinal, Bubsy é Bubsy.

Um gato safado no Egito? Este Bubsy apronta cada uma... Malandrão!!!

PIRATES OF DARK WATER
(Sunsoft)

Muita ação embalada por várias garrafas de rum. Pirates of Dark Water é um cart de 16 Mega para navegador nenhum botar defeito. Você pode jogar com três personagens: Ren, Tula ou Ioz. Será uma longa e agitada aventura. Prepare-se para usar sua espada.

Pirataria no Mega? Calma. São apenas os 16 Mega de Pirates...

MEGA TURRICAN
(DataEast)

Demorou, mas Turrican pintou no Mega. Muita ação, animações realistas e cenários futuristas dão o tom. São 15 fases com chefões monstruosos e rotação em 3D. E olha que o cart tem "apenas" 8 Mega. Se você é do tipo que curte muita ação e aventura, Mega Turrican é do balacobaco!

CD BATTLECORPS (Core Design)

Um supersimulador de batalha espacial, com gráficos chocantes e desafio de arrepiar. Battlecorps tem vozes digitalizadas de montão, com comentários da sua performance. Escolha entre 12 armas diferentes e...dedo no gatilho. O lance é atirar primeiro para continuar vivo. A Core Design lança o CD em abril.

TENNIS ALL-STARS
(Codemasters)

Opções de montão são o forte deste novo cart de tênis. Até quatro pessoas podem jogar simultaneamente. É só escolher entre atletas masculinos e femininos e disputar simples ou duplas. Para quem não agüenta mais falar de futebol e Copa do Mundo, a boa notícia é que o game sai em abril.

Junte a galera e pegue as raquetes para jogar Tennis All-Stars

WORLD CUP USA 94
(U.S. Gold)

Com o pomposo título de "game oficial da Copa do Mundo de 94", este cart promete arrebentar a boca do balão. Ele traz as 24 seleções que irão lutar pelo caneco nos States. Para os fãs de futebol, o legal é que aparecem os nove estádios que serão utilizados na disputa da Copa. Fora isso, são oito idiomas diferentes e bateria. Mais uma curiosidade: o cart traz Striker, cãozinho que é o mascote oficial da competição. Tudo maravilhoso. Só resta saber se o game em si chega perto do arrasador Fifa Soccer. Sai também para SNES, Game Gear e até em CD-ROM para PC.

JOGO RÁPIDO

Confira alguns carts de Mega que chegam às lojas americanas no mês de março.

- NBA Action '94
- Arcus Odissey
- Columns 3
- Shangai 2: Dragon's Eye
- Skitchin'
- Star Trek: Next Generation
- Sub-Terrania
- Sylvester & Tweety
- CD Brutal
- CD TomCat Alley

TELA DIVIDIDA PARA DOIS JOGADORES.

CHOCANTE FASE DE BÔNUS EM 3-D.

O JOGO MAIS ARRASADOR DO MOMENTO.

16 MEGA DE PURA EMOÇÃO.

NOVO PERSONAGEM KNUCKLES.

...ic 3 para MegaDrive

NOVOS CENÁRIOS. FASES MAIORES.

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Prepare-se para passar algumas das horas mais divertidas da sua vida. A versão para SNES do arcade NBA Jam é demais. Um cart fácil e gostoso de jogar. O esquema do game é simples e direto. Duas duplas disputam uma partida cheia de lances inacreditáveis. Enterradas impossíveis, arremessos cinematográficos, bloqueios maravilhosos e outros absurdos. NBA Jam não é um jogo de basquete normal. É um verdadeiro show! Este cart vai arrebentar a boca do balão. Corra atrás!

NÃO HÁ COMAN ESPECÍFICOS P AS JOGADAS. C CRAQUE EXECU UMA ENTERRAD UM JEITO DIFER QUANTO MELHO JOGADOR, MA ESPETACULAR JOGADA

O TURBO É A GRANDE SACADA DO GAME. ACIONE-O SEMPRE, OK?

NBA JAM/Acclaim
Esporte — 1 a 4 jog — 16 Mega

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

CONHEÇA OS FERAS

Você pode escolher entre 27 duplas das equipes que fazem parte da NBA. Para sacar quem são os melhores, o lance é observar os quesitos velocidade, arremesso de três pontos, enterradas e defesa. O encrenqueiro Charles Barkley, do Phoenix Suns, é insuperável nas enterradas; o baixinho Thomas, do Detroit Pistons, é o maioral nas cestas de três pontos e assim por diante. Mas o melhor de todos é Pippen, ala do Chicago Bulls. Ele é rápido e marca, enterra e arremessa com maestria. CRAQUE!

Escolha seu time e, antes de apertar Start, use o botão de arremesso para escolher o jogador que você comanda. O outro atleta é controlado ou pelo computador ou por um amigo

Tela de opções. No Timer Speed, você escolhe entre partidas curtas ou longas. Quanto menor a velocidade, maior a duração dos períodos

O marcador de turbo fica abaixo do nome de cada jogador. Para sacar se está funcionando ou não, olhe para seus tênis. Eles mudam de cor

O técnico dá dicas após cada período. Uma delas: aperte turbo e shoot ao mesmo tempo para pular mais alto e bloquear o arremesso do adversário

Confira as estatísticas no intervalo e no final das partidas. Cestas de dois e três pontos, enterradas, assistências, roubadas de bola, bloqueios e rebotes

MISTÉRIO!

Será que a Acclaim colocou uma du pla de mulheres escondida no game Ninguém sabe, mas esta loira qu aparece na apresentação é ben real... Ou Drag Queen também joga

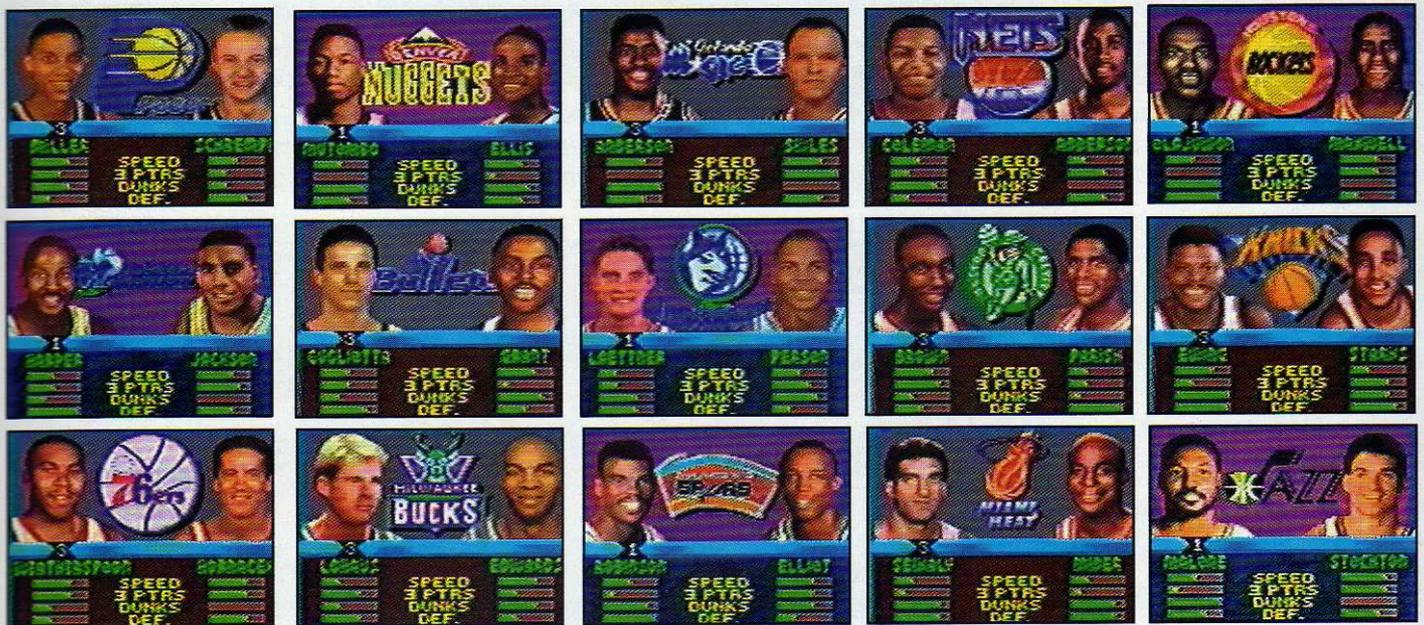
Malabarismos na quadra

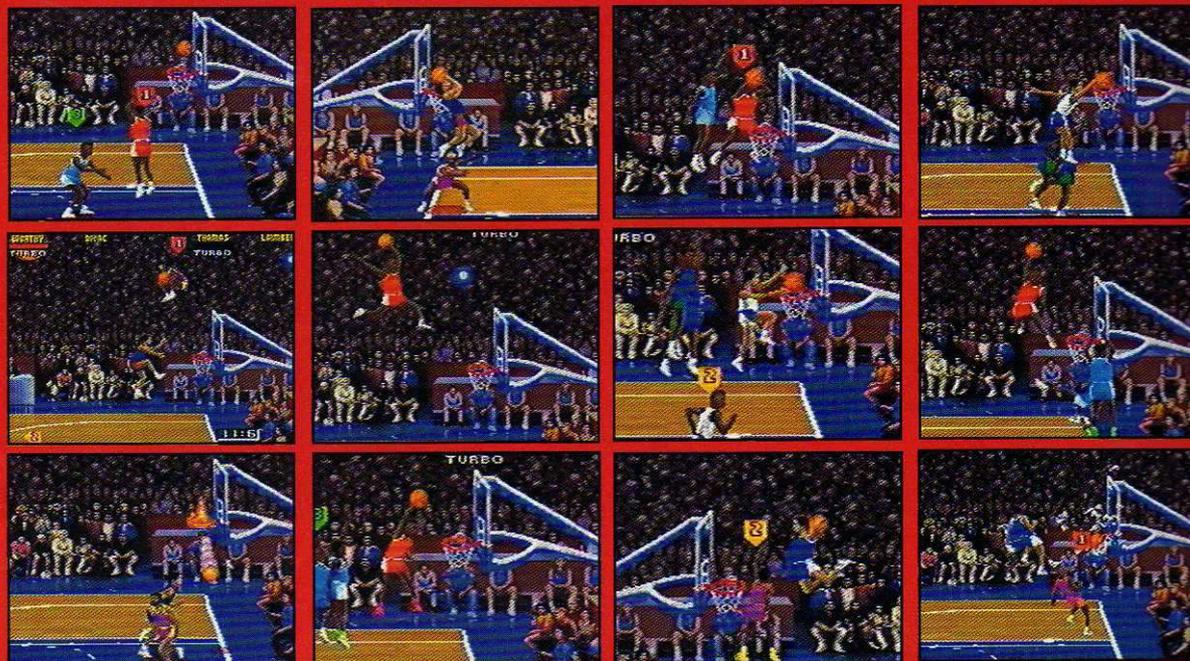
O basquete profissional americano está a léguas de distância do bola ao cesto praticado no resto do mundo. Quem viu as partidas do Dream Team na última Olimpíada sabe o que rola. Os caras jogam muito. É um absurdo. Não tem pra ninguém. Os americanos revolucionaram o esporte. Táticas inovadoras, técnica apurada e muita encenação. As enterradas de Charles Barkley e a magia de Michael Jordan maravilharam o mundo.

A maior proeza de *NBA Jam* é levar para quadra os malabarismos da Liga Profissional Americana. Enterradas espetaculares, arremessos certeiros, tocos incríveis. Está tudo no cart. E não é só. Rolam jogadas absolutamente impossíveis. Coisas como cestas do próprio garrafão, impulsão sobrenatural e enterradas que desafiam a Lei da Gravidade. Este é o maior charme do game. Afinal, quem nunca sonhou em fazer jogadas mágicas e/ou impossíveis? *NBA Jam* torna este sonho possível até pra quem não consegue acertar um simples lance livre...

Jogo descontraído

NBA Jam é muito fácil de jogar, até pra quem não manja nada de basquete. A mecânica é simples, com apenas três botões: passe, arremesso e turbo. O turbo dá o toque de fantasia. Quando é acionado, várias surpresas podem acontecer. Desde queimar a rede até quebrar a tabela, ou ainda converter arremessos do seu próprio garrafão. Uma loucura. As melhores jogadas começam com o turbo. Acione-o sempre que puder.

A combinação dos botões resultam em tocos, bloqueios e empurrões de todos os tipos. Aliás, vale tudo! Atrasar a bola do ataque para a defesa, deslocar o adversário no ar, passar o pé etc. Esta aparente bagunça tem tudo a ver com o espírito do jogo. Jam é isso mesmo: um passatempo cheio de criatividade e improviso. O termo surgiu na cena musical americana. Significa Jazz After Midnight (jazz depois da meia-noite). Era o momento de descontração para os músicos. Depois de tocar em bandas chatas para descolar uma grana, eles se reuniam em algum bar enfumaçado para tocar por puro prazer. Este é o verdadeiro espírito do jazz e de *NBA Jam*: diversão!

CENAS DE CINEMA

Sinta estas jogadas e julgue você mesmo se são coisas do basquete ou da fértil imaginacão dos criadores do game. Fogo na cesta, tabela quebrada, cestas do fundo da quadra, saltos de mais de 5 metros de altura e outros absurdos. Como ninguém está muito preocupado com realismo, estas imagens mostram aquilo que o game tem de melhor. Cinema puro!!!

ZOOL

Zool é um game que existe há anos para Amiga, mas só agora foi lançado para Mega Drive e Super NES. Ele tem muita ação interessante, porém, em muitos lugares você fica com a impressão de já ter jogado o cart: o esquema de divisão de fases (sempre em quatro partes, com um chefão no final) já é manjado no Aero the Acrobat e os cenários com discos, notas musicais e amplificadores são bem conhecidos pelos fãs de Wayne's World. Mas, se você não liga para originalidade, vale a pena conferir o cart.

COMANDOS			
	B – Pula	Y – Atira	Y e depois L – Giro no ar
	Correr com R apertado – Para fazer pirueta na parede		

PERDIDO NUM PLANETA ESTRANHO

Zool é um ninja da Nona Dimensão que teve sua nave atraída a um estranho planeta. Nosso herói perdeu tudo, exceto um computador portátil, com o qual se comunica com seus comandantes na Nona Dimensão. Eles lhe disseram que o maligno Krool e seu assistente, Mental Block, dominam esse mundo e mais outros cinco. Zool precisa libertar estes lugares antes de ser resgatado. O ninja enfrentará vários objetos comuns que foram transformados em monstros por Krool.

ITENS

Encontre-os no caminho pa
ça e completar sua missão.

Mais tempo para completar a fase

Energia

U
ex

Ninja duplo

Invencibilidade

Pa
pu

VIAJE PELO MUNDO DOS OBJETOS VIVOS

MUNDO DOCE

Zool está preso num mundo que é feito inteiramente de doces. Escorregue na cobertura do bolo e destrua muitas balas e doces inimigos para ganhar pontos.

Ao saltar, cuidado com estas bolas pontiagudas nas descidas e com as pontas no chão

Nestes rios de chocolate, você anda mais devagar. Suba nos troncos para pegar uma caroninha

Procure passagens secretas nas paredes. Aqui, quebre os blocos à esquerda para pegar um relógio

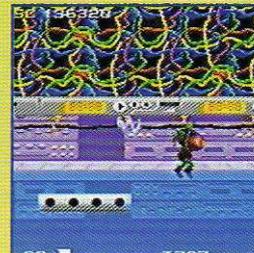
Detone as abelhas para conseguir pontos e siga a direção da seta, à esquerda da tela, para achar a saída

Para marcar a tela, você tem de dar um tiro nesta placa até que ela comece a piscar

Chefe – Atire na abelha gigante de longe até que as asas caiam. Cuidado com as bombas

MUNDO MUSICAL

No mundo do sonzaço, Zool tem de enfrentar dezenas de in tos musicais inimigos, como violinos e tambores a prova de

Pegue uma carona nas notas musicais para subir e pegar muitos itens

Pendurado neste cabo elét cuidado e seja rápido: a pode pegar você

Há muitas passagens secretas nesta fase. Você só conseguirá quebrar as paredes dando tiros ao lado delas

Ao lado da seta de orienta quantos itens ainda prec recolhidos para você ser l

Cuidado com os fios elétricos e raios que ficam nas descidas para te detonar

Você precisa atirar mui nestes tambores para que jam detonados. Enquanto vão chegando perto...

SUPER NES

AVENTURA

Barbie

As fãs da boneca mais famosa do mundo nos perdoem. Mas este cart da boneca Barbie é uma brincadeira de mau gosto. Um dos piores games da história do SNES. Os gráficos são fracos, o som não existe e o scroll parece uma tartaruga de tão molenga. O game da Barbie é terrível. As milhões de fãs da boneca mereciam mais respeito...

Vestindo a boneca

O game é dividido em duas partes. Na primeira, você anda pelas ruas – de carro, patins, bicicleta e à pé. Deve pegar bolsas pelo caminho e encarar um tipo de jogo da memória. Você tem cinco segundos para observar a Barbie numa capa de revista. Logo em seguida, deve combinar roupas, cabelo, brincos, batom e esmalte para reproduzir a Barbie da capa. Emocionante, não? A segunda parte consegue ser pior ainda. Você vai para uma passarela e aprende os passos de um desfile. Em seguida, diante das lentes dos fotógrafos, repete a coreografia. Demais, né? O desafio é tão fraco que dá pra zerar o game em menos de dez minutos. Quanta emoção!

Na segunda fase, você anda de patins. Passe pela bolsa para testar sua memória

Depois de observar a revista com muita atenção, copie aquilo que viu. Se acertar tudo, você leva 300 pontos

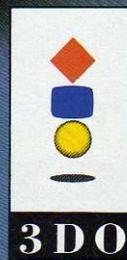
Ensaio de desfile. Aperte os botões na ordem em que aparecem na tela

Na hora da verdade, reproduza mesmos passos do desfile ensaia

PISADA NA BOLA

Barbie é um fenômeno. Consegue ser mais rápida andando que guiando seu carro. UAU!!!

Dê uma olhada nos prédios deste cenário. Não são de doer?

BARBIE SUPER MODEL / Hi-Tech Expressions			
Aventura	4 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

LETHAL ENFORCERS

Se o caro gamenaníaco é do tipo que curte o gênero polícia e ladrão, é claro que já é fanzão de Lethal Enforcers. O game de tiro que saiu para Arcades, Mega Drive e Sega CD agora chegou ao SNES. Passe uma flanela na sua Justifier, a pistola azul, e prepare-se para derrotar os criminosos mais temíveis.

Nada de raciocínio

O game, que já causou muita polêmica pelo seu teor de violência, não exige muito do jogador. O lance é só atirar e tomar cuidado para não acertar na polícia e tampouco nos reféns. Difícil, né? Mas em compensação, as animações dos inícios de fases são excelentes, o som é demais e gráficos chocantésimos! A resposta da arma é muito melhor que a versão do Sega CD. O SNES caprichou mesmo e dá de 10 x 0 no badalado Sega CD.Valeu, SNES!

GALERIA DE TIROS

SÃO CINCO FASES ALÉM DO TREINO. ENTRE NO ESPÍRITO DO GAME E CURTA ALGUMAS PASSAGENS

The Bank Robbery

Atire sem dó nos bandidos que assaltam o banco

Cuidado para não sair dando tiros nos funcionários do banco

Chefão: detone os pneus, o motorista e depois o chefão, atirando na arma

Downtown Assault

É tiro comendo solto no bairro chinês. Nada novo, apenas atire

Ação no metrô. Enfrente este chefão que atira adagas, mirando no rosto

The Chemical Plant

Você terá uma surpresa ao atirar nestes barris. Eles liberam uma substância que deixa tudo no escuro

Este avião é o chefe. Detone os mísseis das asas e, depois, o cara da cabine e os outros mísseis

ARMAS

PARA PEGÁ-LAS, BASTA ATIRAR NELAS

MAGNUM 44 - Tem seis balas
AUTOMÁTICA - 12 balas.
RIFLE DE ASSALTO - Dá 3 tiros ao mesmo tempo
12 - Faz um estrago! 6 balas
METRALHADORA - São 36 tiros. Sem recarga
LANÇA-GRANADAS - 8 tiros. Não recarega
REVÓLVER - Calibre 38. Sempre com você. Dá 6 tiros

Para recarregar sua arma, afaste-a da tela e aperte o gatilho. Faça isso sempre que ouvir a mensagem "reload"

MAGIC BOY

Passwords – Aqui vão
guns códigos animais p
este jogo chocante.
Wet World – LKLK LKL
Plastic Place 1 – GG
HHHH
Future Zone 1 – FTBC FT
Sand Land 2 – JLKD JL
Wet World 2 – SQTH SQ
Plastic Place 2 – RPBC CB
Future Zone 2 – JLN
RQDB

JIM POWER

Pular fases, aumentar vida e o tempo etc. –
qualquer fase, aperte
joystick 2 o seguinte có
go: X, A, B, Y, A, B, Y, X
Y, X, A, Y, X, A, B. Depo
na hora que você quis
aperte ← para registrar 9
opção Keys, → para acer
o tempo em 5:59, ↓ p
fixar o número de bom
em 9, ↑ para escolhe
vidas e o botão L para
direto para a próxima fa

WING COMMAND THE SECRET MISSIO

Passwords de fases – Us
do estas passwords v
pode ir diretamente par
fase que quiser e, inclusi
conferir o final do game
pois da última fase. É
escolher a opção "Conti
Campaign" na tela de ab
tura e em seguida digita
palavra "ASSASSIN" no
paço reservado para o nor
Aí, você escolhe o códig
sistema correspondente
fase que quer jogar:

FASE 2
Border- XGBBKGXMZV

FASE 3
Midgard - DBBZHHBB

FASE 4
Jotunheim - XGZZKBV3

FASE 5
Bifrost - 5B3CKGWVW

FASE 6
Valgard - 3G3HHBFV8

FASE 7
Vigrid - 3VVWHBFMR

CHEGOU O DESAFIO SENNINH
PISE FUNDO.
DESAFIO SENNI
É O NOVO MINI-
DA TEC TOY. CO
VOCÊ ULTRAPASS
LIMITES, VENCE
ADVERSÁRIO
MAIS VELOZES E
NA FRENTE DE T
MUNDO. ACEL
PARA PEGAR O
OU VOCÊ PREF
FICAR COMEN
POEIRA?
SENNINHA
JOGO 1 2
S—S
© 1994 AYRTON SENNA PROMOÇÕES
ROGÉRIO MARTINS & RIDAUT DIAS JR.
ROGÉRIO & RIDAUT
MINI GAME
SENNINH
TEC TOY
FOX

WINTER OLYMPIC GAMES LILLEHAMMER 94

SUPER NES/MEGA

WINTER OLYMPIC GAMES / U. S. GOLD

Esporte — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*Em 1994, houve a 17ª edição d
Jogos Olímpicos de Inverno, even
que provavelmente passou desap
cebido por 99,9% dos brasileir
Mas, se você é um ilustre dono
um Mega Drive ou de um Super NE
vai dar de cara com um belo lanç*

AS DEZ MODA

	DOWNHILL (DESCIDA DE ESQUI)	SUPER G	GIANT SLALOM (SLALOM GIGANTE)
	O lance é descer pela neve, tentando chegar ao final do percurso no menor tempo possível e sem derrubar nenhum obstáculo.	Prova quase idêntica à downhill, mas com trajeto menor e maior velocidade.	Esta modalidade é bastante parecida com as duas anteriores, mas o vencedor é decidido após duas provas.
	Às vezes, dá para passar no meio dos obstáculos. Haja rabo!	*Não encoste nas árvores, senão você é desclassificado*	*Fique sempre de olho no cronômetro do topo da tela*
NO MEGA	A - iniciar prova B - aumentar velocidade	A - iniciar prova B - aumentar velocidade	A - iniciar prova B - aumentar velocidade
NO SNES	A, B, X ou Y - iniciar prova/ aumentar velocidade L ou R - saltar	A, B, X ou Y - iniciar prova/ aumentar velocidade L ou R - saltar	A, B, X ou Y - iniciar prova/ aumentar velocidade L ou R - saltar

mento da softwarehouse U. S. Gold: Winter Olympic Games - Lillehammer 94, um jogaço de esporte. São dez modalidades, oito opções de idiomas pra você jogar, incluindo o português. Já começa ganhando ponto daí! Os esportes de inverno envolvidos neste game são muito bem simulados. O único problema são as regras totalmente desconhecidas para a galera que nunca vê neve pela frente. Mas dê uma olhada nesta matéria e se ligue em mais um game de esporte, falou?

ESTE GAME TEM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE. DO MAIS FÁCI PARA O MAIS DIFÍCIL: CLUB, NATIONAL E OLYMPIC

LIDADES

ESTÃO TODAS AQUI, COM OS NOMES EM INGLÊS E EM PORTUGUÊS ENTRE PARÊNTESES, CERTO?

SLALOM	BOBSLEIGH	LUGE (TOBOGÃ)	FREESTYLE MOGULS
Das provas com esqui, este Slalom é a que tem menor distância. Ao invés de obstáculos, você deve contornar as bandeirinhas. Vence o melhor de duas partidas.	Você controla um trenó comandado por dois atletas, que devem completar a prova no menor tempo possível.	Você já brincou de carrinho de rolimã no asfalto? Nesta modalidade, você fica deitado em cima de um carrinho que corre sobre a neve e precisa terminar o trajeto no menor tempo possível também.	Um curto trajeto onde você deve fazer manobras radicais nos esquis para vencer no menor tempo.
Treino 0:23:40 00	0:23:84 089.06 kp	0:09:08 049.19 kp	Treino 0:04:62
As bandeirinhas podem tanto ajudar quanto atrapalhar. Depende do momento. Ligue-se!	*Fique de olho no mapa do trajeto para você sacar sua posição*	*Cuidado para não cair capotado nas curvas inclinadas e ser desclassificado*	*Para ganhar mais velocidade: mantenha o cursor no marcador amarelo, apertando ← e → rapidamente*
A - iniciar prova B - aumentar velocidade	A e B - aumentar velocidade ← - mover trenó para esquerda → - mover trenó para direita	A e B - aumentar velocidade ← - mover trenó para esquerda → - mover trenó para direita	← + A ou → + A - fazer manobra simples ← + B ou → + B - fazer manobra dupla
A, B, X ou Y - iniciar prova/ aumentar velocidade L ou R - saltar	X e Y - aumentar velocidade ← - mover trenó para esquerda → - mover trenó para direita	X e Y - aumentar velociodade ← - mover trenó → - mover trenó para direita	A - saltar de pernas abertas B - volta completa no alto X - dar joelhada no alto Y - girar

CONTINUA

✱ ATENÇÃO: NA VERSÃO PARA MEGA DRIVE, A JOGABILIDADE FICOU MELHOR

✱ OUTRA OPÇÃO BEM LEGAL DE JOGO É A "TRAINING SESSION", ONDE VOCÊ PODE PRATICAR E PEGAR AS MANHAS DE TODAS AS MODALIDADES

	SKI JUMPING (SALTO DE ESQUI)	BIATHLON (BIATLON)	SHORT TRACK SPEED SKATING (PISTA CURTA)
	Nesta modalidade, não conta apenas a distância do salto, mas a postura do atleta também.	Uma mistura de corrida com tiro ao alvo. Você corre um pouco e tem de acertar uma seqüência de alvos e assim repetidamente até o final. Ganha quem faz o menor tempo e acerta todos os alvos.	É uma prova recentemente incluída nos Jogos Olímpicos. Uma corrida de patinação no gelo num trajeto oval. Vence quem chegar primeiro.
	Para ganhar velocidade na descida da rampa, mantenha o cursor no centro do marcador	*Para correr mais rápido, mantenha o cursor no marcador amarelo, pressionando ← e → rapidamente*	*Não ultrapasse quatro vezes a margem esquerda do trajeto, senão você é desclassificado*
NO MEGA	**A** - iniciar prova/pegar impulso no fim da rampa/melhorar a postura **← ou ↑** - equilibrar atleta **↑ ou ↓** - mover cursor	**A, B ou C** - disparar rifle **A e B alternadamente** - para alcançar a chegada	**A e B repetidamente** - aumentar velocidade **←** - movimentar atleta para a esquerda **→** - movimentar atleta para a direita
NO SNES	**A, B, X ou Y** - iniciar prova/pegar impulso no fim a rampa/melhorar a postura **← ou ↑** - equilibrar atleta **↑ ou ↓** - mover cursor	**Y e A ou ← ou → rapidamente** - correr **A, B, X ou Y** - disparar rifle	**X e Y rapidamente** - aumentar velocidade **←** - movimentar atleta para a esquerda **→** - movimentar atleta para a direita

MODOS DE JOGO

Há duas opções de torneios para você disputar belos campeonatos, sozinho ou com sua moçada.

O lance é conquistar o maior nú-mero de medalhas de ouro, prat e bronze

FULL OLYMPICS
(OLIMPÍADA COMPLETA)

Nesta opção, você deve disputar as dez modalidades do game.

Em Full Olympics, curta as ceri-mônias de Abertura e de Encer-ramento

MINI OLYMPICS
(MINI OLIMPÍADAS)

Aqui, você pode escolher quantas modalidades quer disputar. Podem jogar até quatro pessoas, como na Olimpíada Completa.

Escolha a quantidade de moda-lidades nesta tela

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP/Gametek			
Corrida	8 mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A galera que adora encarar um circuito pode começar a ficar chateada. Este jogo teve uma versão incrível para o SNES chamada Nigel Mansell F1 Challenge, *considerado o melhor game de corrida para o SNES. Mas* Nigell Mansell's World Championship, *para Mega Drive, não chega a enlouquecer os fãs do gênero. Os gráficos são pobres com cenários bem simples e as manobras não são radicais. A softhouse Gametek, deveria ter explorado um pouco mais os lances incríveis que um cart de corrida pode apresentar. Afinal, a emoção é o que conta num Campeonato Mundial.*

ESCOLHENDO COMO CORRER

O cart não traz segredos para melhorar seu desempenho. Basta treinar e controlar legal sua máquina, tomando cuidado para não rodar à toa e sair da pista.

Este é o Drive Practice. Mansell aparece para dar umas dicas

Veja quais são as melhores velocidades para você correr no circuito escolhido

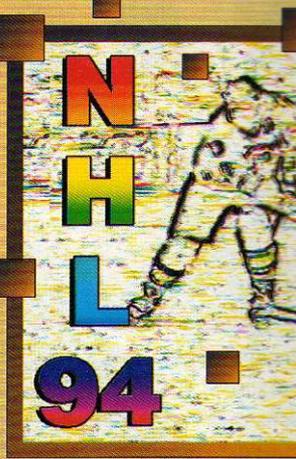
No Full Season(Temporada Completa) você deve correr na ordem em que os países aparecem

Olha aí o Brasil, gente! Carrinhos verde-amarelo e tudo o mais em Interlagos

Prepare seu carro nesta tela. Selecionando Default com qualquer botão, o carro se ajusta na maior

Em cima, à direita, veja como estão seus pneus. Se for hora de trocar, entre no box e aperte o botão C

COMANDOS		A	Frear
B	Acelerar	C	Entrar no box

Um dos maiores clássicos da história dos games de esportes chega ao compact disc: NHL 94, *produzido, é claro, pela softwarehouse Electronic Arts, é a primeira grande pedida de jogo esportivo para o seu Sega CD. O game continua debulhante, realista ao extremo, passando aos jogadores todos as sensações de uma verdadeira partida de hóquei no gelo. Tudo o que rola no cartucho foi transportado fielmente para o disquinho, em que estão todos os times, todos os modos de jogo. Este é o único defeito deste game: apesar de dispor dos recursos digitais,* NHL 94 *de Sega CD não inova, ficando ainda com a movimentação mais lenta e o desafio mais difícil. Mas continua imperdível!*

APRESENTAÇÃO CHOCANTE

NHL 94 de Sega CD traz uma grande novidade: uma tela de apresentação nota dez, repleta de imagens digitalizadas de jogos e bastidores do mundo de verdade do hóquei no gelo. De tirar o chapéu!

Cenas de jogo como esta...

... ou esta trombada já valem uma bela conferida neste game

ABC DO NHL

Saque algumas manhas para você sair debulhando neste game sem entrar numa gelada.

Ao chutar para o gol, coloque um cara do seu time perto do goleiro adversário para pegar os rebotes

Após icings ou penalties, nunca entre dividindo o disco com o botão C: seu jogador pode sair da quadra

COMANDOS	
A	Passar disco pelo alto
B	Passar disco rasteira/mudar estrelinha entre os jogadores
C	Chutar/dividir disco

NHL 94/Electronic Arts			
CD Esporte	1 ou 2 jogadores		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TENTE SEMPRE MANTER UM JOGADOR COM ESTRELINHA PERTO DO DISCO

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO. As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2. Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*

STÍVE

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.

COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM*
HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*
VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HAND

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

COMPATÍVEL COM:
SUPER PRO-8 * NES *

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

HAVOC

Terra à vista! Chegou às praias tupiniquins o j… marinheiro mais sônico do planeta: High Seas of Havoc, *aventura com muita ação rápida para testar os seus re… Na pele do marinheiro Havoc, você deve enc… tesouros, explorar cavernas e montanhas ne… e enfrentar o pirata Bernardo, o dragão do m… pirata quer encontrar o mapa da esmeralda mágica… pedra que dá poderes para controlar impérios e de… grandes exércitos. Havoc e sua amiga Bridget gu… o mapa numa caverna secreta, no topo de uma… tanha. Para forçar Havoc a entregar o mapa, Ber… seqüestrou Bridget e a mantém presa em seu escon… Cabe a Havoc libertá-la e impedir que o mund… controlado por Bernardo.*

HIGH SEAS OF HAVOC/Data East			
Aventura/Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ITENS

DIAMANTES	100 dão uma vida
BAÚ	Guarda muitos diamantes
TESOURO	Vale 50 diamantes
PERNIL	Restaura a sua energia
BOTAS	Ficam em baús. Para Havoc correr mais rápido

99 VIDAS!

Nesta primeira fase, Cape Sealth, dá para você acumular 99 vidas. É só pular no trampolim e recolher várias vidas e tesouros nas plataformas voadoras. Depois caia na lava para começar a fase de novo. Vá repetindo essa operação até reunir as 99 vidas

PIRATE SHIP

Nesta fase, você combate piratas a bordo do navio do maligno Bernardo. Suba até o topo das velas para pegar tesouros, detonando vários inimigos no caminho.

Raposas voadoras são a maior surpresa nesta fase. Elas atacam com rapidez

Ao passar por baixo de barris, cuidado: eles podem cair na sua cabeça

Chefe – Esquema bate e corre. Não adianta pular na cabeça. Só espadada o detona

OTARUCEAN

Aqui, Havoc perde a vida se… molhar. Pule no trampolim e vá p… a esquerda para encontrar itens. … segunda parte da fase, não sig… direção indicada pela primeira se… desça e vá para a esquerda.

Pegue uma bota no primeiro baú para… Havoc possa correr mais rápido

Desça e entre na passagem à esque… para pegar diamantes e uma energia

Chefe – Oriente-se pela sombra para sa… onde este cachorro irá cair. De resto, … bater e fugir!

MEGA

BURNING HAMLET

É fogo pra todo lado. Logo no começo, dá para cortar caminho se você não seguir a primeira seta. Vá por baixo.

Pule no hidrante para apagar os fogos empilhados, mas cuidado com o fogo maior

Essas moitas saem còrrendo atrás de você. Detone-as logo depois de pulá-las para não ser encurralado

Chefe – Acerte-o apenas quando ele parar de mexer os braços

MT. CHESTER

Havoc vira um alpinista! Cuidado com as pedras. Depois do segundo marca-telas, pule no trampolim e vá para a esquerda, onde outro trampolim arremessa você para uma área com vários itens.

Esses blocos sempre andam uma casa na direção indicada pela seta. Pule antes de eles completarem o trajeto para não cair

Você precisa detonar todos os passarinhos em volta deste carinha para poder passar

Chefe – Detone-o quando virar uma águia, logo depois de jogar em você ou quando vier num rasante

FROZEN PALACE

Cenário gelado. Bichos voadores aparecem do nada e há vários fantasmas. O mais chato é encarar as diferentes piscinas, que podem congelar ou fritar!

A máquina com a chave "ON/OFF" congela a água. Passe apenas quando tudo tiver virado gelo para não entrar numa fria!

Nesta piscina com fios elétricos, você perde energia se tocar a corrente luminosa

Chefe – Bata no gato uma vez e deixe-o passar. Antes de ele jogar sua magia à la Terry Bogard (fogo no chão), bata nele

MT. BERNARDO

Havoc precisa de muita agilidade para pular as plataformas daqui sem se esborrachar. Mas, se você teve paciência para repetir a primeira fase dezenas de vezes, vida extra é o que não falta.

Estas plataformas se movem e podem te jogar contra o teto. O mais seguro é pular na dobradiça redonda

Pegue carona na formiga amarela e troque de formiga quando a corda acabar

Não adianta pular na cabeça do leãozinho com chapéu. O negócio é ignorá-lo e passar por cima

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Os romanos que se cuidem, pois Asterix está de volta. O valente baixinho e seu amigo gorducho, Obelix, estão prontos para atormentar o Império de César. Desta vez, a famosa dupla gaulesa tem que resgatar Dogmatix, que foi seqüestrado por César e está preso em Roma. Nossos heróis terão que atravessar diversos pontos da Europa até chegar à capital da Itália. A aventura é longuíssima e você precisará de muita habilidade para salvar Dogmatix. Mas não desanime. O game tem três níveis de dificuldade e 5 Continues.

Você pode jogar com Asterix ou Obelix. O baixinho é mais ágil e o devorador de javalis é fortão. Mas dá pra trocar de personagem toda vez que você usa um Continue. Gráficos legais e desafio eletrizante garantem a diversão. O som é meio chinfrim, mas não compromete. Moral da história: Asterix é um cart bem legal.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE / Sega

Aventura — 1 jogado[r] — 8 Mega

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERS[ÃO]

BOIADA!

Que tal ir direto para a segun[da] fase? É só digitar a seguint[e] password: INSULA

4 MAGIAS

O game tem quatro itens de magia. Dá para se camufl[ar], voar, destruir paredes e até c[riar] uma nuvem e usar como plataforma

LONGA CAMINHADA

Asterix é um game longo pacas. Para você sacar o esquema, aqui apresentamos os principais lances da primeira fase, além de um aperitivo da segunda etapa. O resto é com você.

Pegue carona com as enguias e use os polvos como plataforma: eles são inofensivos

Estoure esta pedra em cima da plataforma. Ela o levará para cima

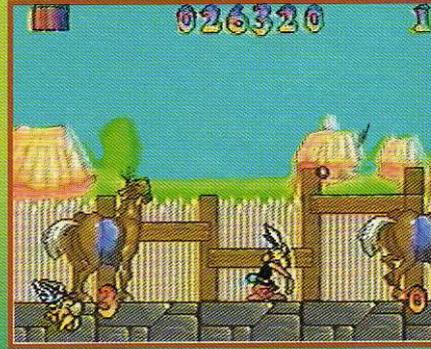
Pule em cima deste fole algumas vezes [...] estátua abrir a boca

Cuidado com as pedras que caem. Pare quando ouvir um barulhinho

A bomba Help o torna invencível por alguns segundos. Aproveite

Primeiro chefe. Detone-o subindo no cara que [...] correndo, jogue as bombas e fique embaixo dele

A porta está fechada. Volte e bata no cachorro. Ele esconde a chave

Estas pedras rachadas costumam esconder chaves. Na dúvida, bomba nelas!

No começo da segunda fase, chegue bem [...] destes cavalos e pule na hora certa

CHESTER CHEETAH 2 / Kaneko			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Atrás dos mapas

Ao contrário das aventuras muito loucas da primeira versão, Chester deve apenas encontrar pedaços de mapas dando rolês bem maneiros por países imaginários. O lance é pegar todas as patinhas e patonas, que dão muitos pontos, encontrar o mapa para sair da fase e depois encarar os chefes, todos goiabas.

Nesta tela você escolhe o local que vai explorar

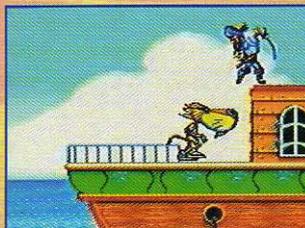
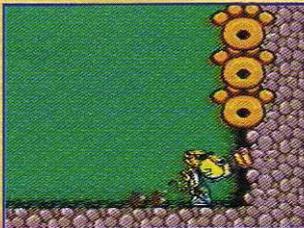
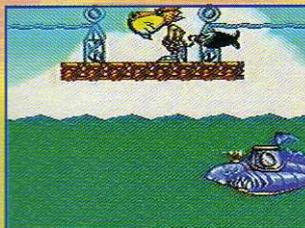
COMANDOS
A ou C - Pular
B + → ou ← - Preparar para correr
↓ + A - Pular alto
↑ + pulo várias vezes - Voada

CHESTER CHEETAH 2 WILD QUEST

O caro leitor com certeza se lembra de Chester Cheetah, a onça malandra que já estrelou uma versão de SNES e que agora chega ao Mega Drive. O cart decepciona quem vai à locadora esperando algo parecido com a versão anterior. A jogabilidade está muito ruim, os gráficos são bonitos, mas nada inovadores e o som é que segura um pouco a monotonia. Acorda, meu! Não vá dormir de joystick na mão.

Siga as Pegadinhas

Este lugar estranho chama-se Euphereaka (?). Coqueiros e praia. O pacote de sucrilhos vale uma vidinha

Acredite se quiser mas esta gorda é o chefe. Pule sobre o guarda-sol depois que ela o abrir e vá para os cantos

Lostin é um lugar cheio de navios piratas. Destruindo piratinhas e aves, você ganha patinhas

Chester vai encontrar o mapa debaixo da água, no canto direito abaixo das patonas

O chefe é um submarino-tubarão. Quando a cabeça do marujo aparecer, pule encima e repita até detoná-lo

PEGUE AS CARINHAS DOS INIMIGOS PELO CAMINHO. VALEM BÔNUS

APROVEITE BEM SEUS 3 CONTINUES

COOL SPOT

Debug Mode – Confira só este truque muito doido. Vá para o Options e aperte o botão A duas vezes, B duas vezes, C quatro vezes, B duas vezes, A quatro vezes, B duas vezes e C duas vezes. Um Debug muito legal vai aparecer.

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Super Password – Aqui vai uma senha que permite mudar as habilidades de cada time no jogo. Você pode tornar o seu time preferido mais forte e deixar fraco o adversário que você mais odeia. É só registrar a password ABRACADABRA2 no espaço para senhas e apertar Start. As palavras "Bad Password" irão aparecer. Mova o cursor até Cancel e aperte Start de novo. Escolha Exhibition ou Tournament e o time que você quer mudar. Na tela de Today's Match, use ↑ e ↓ para correr pelas habilidades e aperte A ou B para mudá-las. Agora é só dar Start.

CD SILPHEED

Teste de voz – Se você quiser ouvir mais sons neste jogo animal, experimente este truque que dará acesso a muitas vozes. Espere o demo terminar e aperte Start quando a tela de abertura aparecer. Vá para o Options e, então, aperte e segure simultaneamente os botões A, B e C no joystick 2. Depois, aperte Start no joystick 1. A opção teste de som aparecerá no modo Options.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Demo personalizado – Aperte Start em qualquer momento para pausar. Aí, aperte ↑ sete vezes, ↓ uma vez, ← três vezes e → uma vez. Após a palavra Pause aparecer, aperte Reset para o demo começar. Surpresa: agora é o seu jogo que virou demo.

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GA

MASTER COMBAT

Chegou Master Combat, um jogo de luta animal que promete gastar as pontas dos dedos até dos mais calejados gamemaníacos. O game tem um número surpreendente de golpes para cada um de seus personagens e os gráficos e som estão muito legais, considerando que é um sistema de 8 bits. Mas estas vantagens do cart tiveram um preço alto em sua jogabilidade: os comandos não respondem bem aos movimentos do jogador e você tem de suar para detonar alguns dos chefões no modo com fases, o Game Start. O modo Vs. Game é de competição: você luta contra um amigo, escolhendo entre os quatro personagens do jogo. O game tem três níveis de dificuldade e você tem no máximo três Continues.

DETONE O ALIEN!

No modo Game Start, você joga numa aventura futurista. No ano 2020, um óvni aterrissou na cidade de Megalo e uma missão foi enviada ao local para investigar. Mas nada foi descoberto. Um ano depois, contudo, o prefeito da cidade decidiu de repente realizar um torneio de luta que levantou a curiosidade da população. Qual seria o propósito deste torneio? Um segredo tenebroso se esconde por trás desta decisão, que você só descobrirá se conseguir derrotar todos os inimigos.

OS COMANDOS FUNCIONAM COM O SEU LUTADOR D LADO ESQUERDO DA TELA

Neste mapa estão todos os cenários em que você precisará passar antes de descobrir o segredo de Megalo City

A maioria das fases são iguais às do Vs. Game, mas você fica em desvantagem: os comandos não falham para o computador!

Na fase de bônus, destrua esta empilhadeira o mais rápido possível para ganhar pontos

Você gastará muitos Continues antes de pegar a manha de como detonar este chefão, o Alien

COMANDOS

IGUAIS PARA TODOS OS PERSONAGENS

1 – Soco / chute

2 – Pulo

1 (perto do inimigo) – Pega e joga-o no chã

← (para trás) – Defende

↘ ou ↙, 2 e depois 1 – Chute agachado

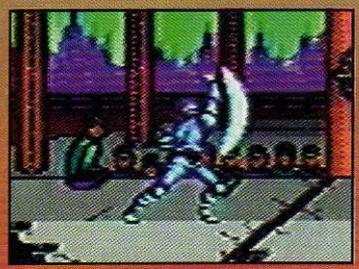
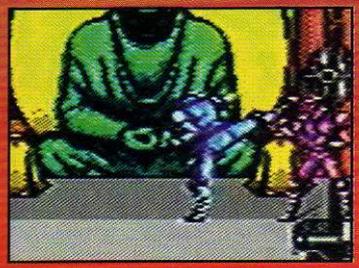
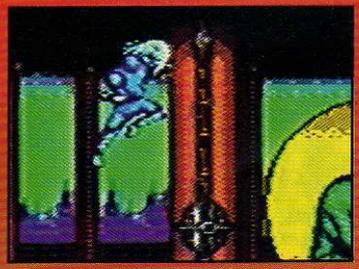
↓ + 1 – Soco agachado

← ou → + 2 – Corre até o inimigo ou foge de

GOLPES ESPECIAIS

Hayate e Highvoltman pulam na parede e no inimigo

HAYATE

É o melhor personagem. Tem golpes fortes e é muito rápido.

Seqüência de socos rápidos – 1 (várias vezes)

Seqüência de chutes – 360º à esquerda e 1

Dragon punch – 180º à esquerda e 1

Shurikin – ↙ ↗ e 1

Shurikin duplo – ↙ ↗ ↙ ↗ e 1

GONZALES

Personagem lento. Seus golpes são arrasadores, mas ele não salta alto e tem poucas magias.

Seqüência de socos – 1 (várias vezes)

Gancho violento – 180º à esquerda e 1

Chute giratório de costas – ↓ ↘ → e 1

Barrigada violenta no inimigo – ↗ 2, 1 →

Corre e dá chute – → + 1

HIGHVOLTMAN

Este personagem detona os inimigos com ondas elétricas.

Chute forte para cima e cai – 180º à esquerda e 1

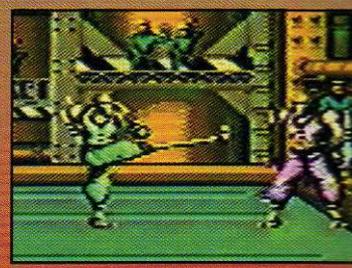
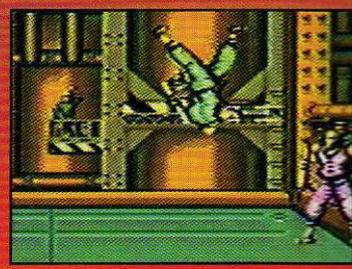
Magia (onda elétrica) – 360º à esquerda e 1

Corrida e rasteira com chute – ↙ + 2 e depois (perto do inimigo) 1

Pular na parede e no inimigo – 2 (perto da parede) e 2 novamente

Chute agachado – ↘, 2 e 1

WINGBERGER

Este personagem salta muito alto e acerta o inimigo à distância com seus braços e pernas longos.

Pesada na cara do inimigo – 180º à esquerda e 1

Tesoura – ↙ ↗ e 1

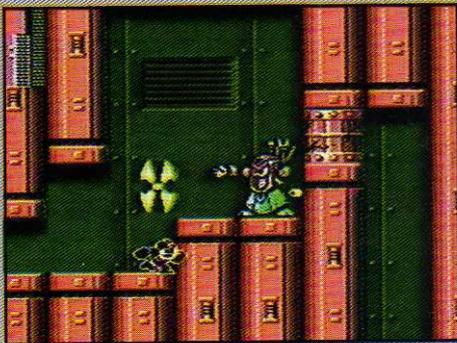
Chute forte para cima – ↗ + 1

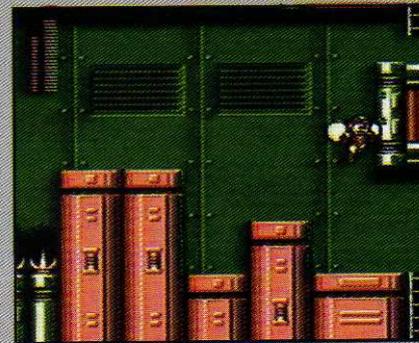
Pulo com chute no alto – 2 ↓ 1

Rasteira próxima do inimigo – ↓ + 1

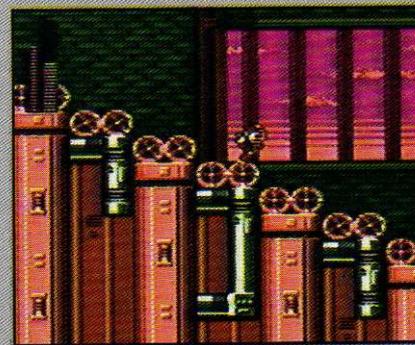
Vamos lá com esta segunda parte da matéria sobre Mega Man 6, eliminando de vez e na ordem correta os quatro chefes que ficaram de fora na edição anterior. Pois é: como todo game da série Mega Man, este também é um clássico que merece um serviço especial e meticuloso. Detone as fases na ordem publicada neste texto. As passwords que damos são do cartucho japonês, que chegou primeiro às locadoras. Pau no Start, velhinho!

FASE YAMATO MAN

Saque que nesta fase o guerreiro se torna inatingível enquanto gira a espada. Ao detonar Yamato, ganhe a arma Yamato Spe
a letra "E" da palavra "BEAT".

Atalho: após matar o robozinho perto desta escada, use o Rush Power e arrebente o bloco rachado para cortar caminho

Subchefe - Atire no olho deste sapo gigante usando a arma Silver Tomahawk

Bifurcação de escadas: vá por cima para er tar o verdadeiro chefe desta fase

Chefe - Para acabar com a raça de Yamato, use a Silver Tomahawk

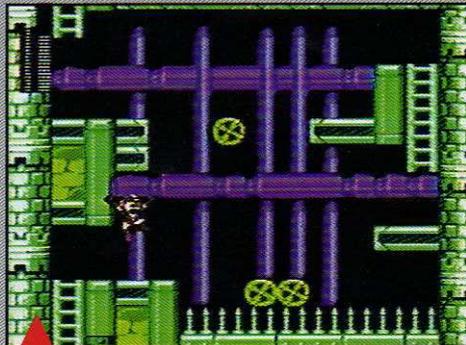
Mais um tanque de energia: basta sair detonando esta parede e pegar o item para ficar mais fortinho ...

Estas esteiras ajudam a atravessar esta mais rapidamente, mas, se não ficar es você pode trombar com inimigos do fundo

FASE KNIGHT MAN

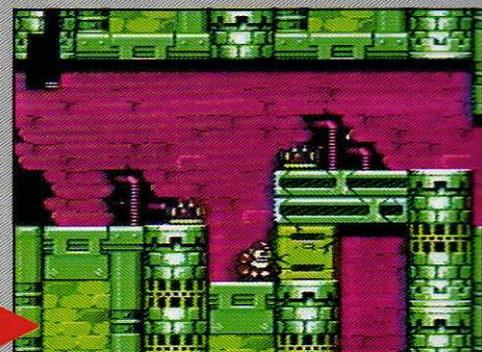
Detonando o chefão Knight Man nesta fase, você recebe a poderosíssima arma Knight Crush e a letra "A".

PASSWORD
A6, B3, C4, D2, E5)

Estoure esta parede e encontre uma vida extra na boiada

Chefe - Use o Yamato Spear para acabar com a raça do babaca Knight Man

Se já não bastasse o teto, agora também têm espinhos no chão. Mas não tem erro, brother: passe voando, usando o Rush Jet e aproveite para pegar um item de energia maneiro

Não encoste nestes espinhos no teto, pois eles matam Mega Man na hora, certo?

Para pegar o chefe verdadeiro, estoure esta parede e continue por baixo

FASE CENTAUR MAN

Ligue-se: na água, Mega Man pula mais alto. Portanto, tome cuidado com espinhos no teto, certo? Ah! Descole a arma Centaur Flash no fim da fase.

PASSWORD
B5, C6, D4, F2, F6)

Não desça por esta escada: passe voando pelo penhasco e chegue ao outro

Chefe - Detone o Centaur Man usando a arma Knight Crush. "Mó" moleza, "bró"!

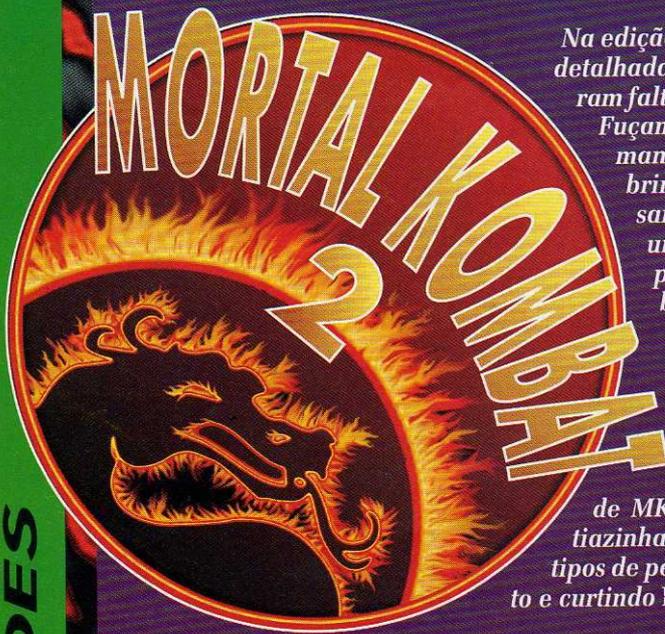
FASE WIND MAN

PASSWORD
A6, B3, C4, D2, E5)

Nesta fase, você ganha a arma Wind Storm ao debulhar o chefão mala Wind Man. Complete a palavra "BEAT" nesta fase e descole um pássaro gente fina, que aparece para matar todos os inimigos na tela nos momentos que você quiser.

Não fique muito tempo sobre os ventiladores, pois eles podem te levar aos espinhos nos teto

Cuidado com este robô roxo: ele adora pisar em sua cabeça

Chefe - Use a arma Centaur Flash neste pentelhão chamado Wind Man e diga adeus à esta fase

Na edição 53, demos uma matéria bastante detalhada sobre Mortal Kombat 2, *mas ficaram faltando vários golpes, como os fatais. Fuçamos e achamos golpes cruéis e comandos novos, mas acabamos descobrindo outras coisas que fogem da sanguinolência. Imagine alguém dar uma fofíssima caixa de presentes para o inimigo após uma sangrenta batalha. Ou então ver o* Liu Kang *transformado em bebê. Enfim,* Mortal Kombat 2 *ficou perfeito e tem tudo pra ser o arcade do ano. Basta entrar em qualquer* Playland *ou outra loja de fliperama pra se ligar no poder de* MK 2. *É moleque, é engravatado, é tiazinha, é menininha... enfim, todos os tipos de pessoas estão perdendo o preconceito e curtindo* Mortal Kombat 2 *de montão.*

MORTAL KOMBAT VIROU NOVELA

Quanto mais se joga *Mortal Kombat*, mais aparecem coisas surpreendentes, que se espalham como furo jornalístico entre a molecada. Por exemplo, você sabia que o dragão do logotipo de Mortal Kombat é o lutador Liu Kang? E isto é só o começo. Entre os fãs de MK 2, rola uma expectativa semelhante à do público de telenovelas: o cara joga todo dia e vai desvendando mais e mais mistérios. Às vezes, o que pinta é pra rachar o bico ou então é pra dar enjôo. Perfeito como um bom filme que une horror e humor

JADE: PERSONAGEM SECRETA

Lembra daquele quadro da montanha dos inimigos em que pinta um baita ponto de interrogação? Bem, ali aparece Jade, a ninja verde de Mortal Kombat 2. Ela é idêntica a Kitana só que mais rápida.

Jade tem um vantagem especial: ela é totalmente invulnerável a qualquer tipo de magia

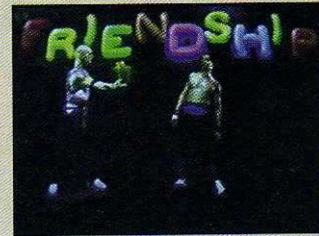
OS NOVOS FINISH MOVES: É VER PARA CRER

BABALITY

Até agora, o "babality" é um dos lances mais engraçados de Mortal Kombat 2. Imagine transformar seu adversário num bebê. Pois é, isso não é boato. Rola mesmo. Depois de explodir o inimigo, você o transforma em uma inocente criança. É animal e engraçado ao mesmo tempo. Veja como Mileena fica.

Exploda o adversário e transforme-o em bebê: Block + ↑ ↑ → → → + HK

FRIENDSHIP

No final de todo segundo round, você tem como opção os mortais do "fatality", os choros do bebê do "babality" e também "friendship", em que você tira o maior sarro do adversário que tomou um couro fazendo algo inusitado e hilariante. Boato do momento: num dos "friendships" escondidos, Johnny Cage dá um autógrafo ao inimigo. Mas cadê os comandos, minha gente

Suspense: o fundo da tela escurece e o adversário está cambaleando. Mas antes que o derrotado caia, Baraka aponta o dedo e estende um pacote de presente ao inimigo

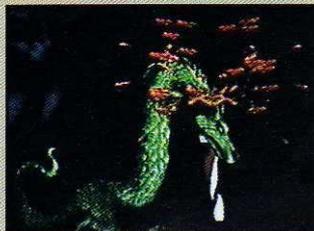
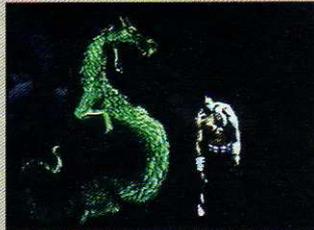
Danceteria: No "friendship" de Liu Kang, o fundo também escurece, mas desce do topo da tela um globo de danceteria e Liu Kang ensaia altos passos de funk com música e cara de bobo

OS COMANDOS SECRETOS

Vamos lá: anote aí os novos golpes, os fatais e outras coisas que surgiram nos personagens.

LIU KANG

Liu Kang é o dragão do logotipo do jogo. Pelo menos é o que demonstra seu golpe fatal: ele se transforma num enorme dragão e engole a cabeça e o tronco do adversário. Ele virou dançarino também.

Friendship (danceteria)- ↓ → ← ← ← + LK

Fatality 1 (Dragon Food)- ↓ → ← ← + HK

BARAKA

Baraka, o personagem mais assustador, é também o mais engraçadinho. Seu novo "fatality" é cinematográfico: ele enfia suas lâminas no peito da vítima, que é erguida e fica gemendo e se contorcendo até o último suspiro. Então, seu corpo desliza pela lâmina, cuja ponta aparece pelas costas do recém-falecido. Mórbido, né? Mas Baraka também executa os hilários "babality" e "friendship".

Fatality 1 (lâmina no peito) - ← → ↓ → + LP

Babality - Block + ↑ ↑ → → → + HK

Friendship (Dar presente) - Block + ↑ ↑ → → + HK

KUNG LAO

Kung Lao veio pra arrepiar também: são três golpes novos mais um fatal de se tirar o chapéu literalmente. Kung atira seu chapelão e parte o adversário ao meio simetricamente.

Toss the Hat para baixo - ← → + LP + ↓ ou Toss the Hat para cima - ← → + LP + ↑

Voadora para baixo - pule e ↑ ↓ + HK

Fatality 1 - Split 'Em in Half - segure Bloch → → → + LK

JAX

Jax também aparece com novidades incríveis nesta edição. O seu "earthquake" (terremoto) é bom para dar um chega pra lá no adversário. Os outros dois golpes também são demais.

Earthquake - LK por 4 s

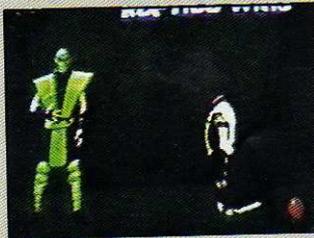
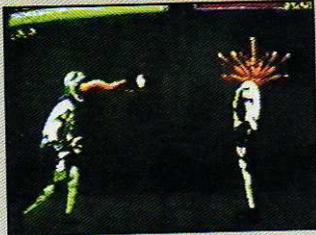
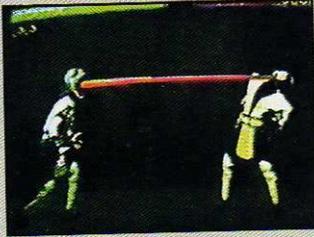
Repeated Body Slams - LP + HP + HP + HP + HP

Pegar adversário no alto e dar cabeçada nas costas dele - ↑ + Block no alto

OS COMANDOS DIRECIONAIS VALEM COM SEU PERSONAGEM À ESQUERDA

CONTINUA

REPTILE

Enfim, descobrimos os comandos de um golpe mortal deste fenomenal guerreiro réptil que adora engolir cabeças.

Fatality 1 (Head Snack) - ← ← ↓ + LP

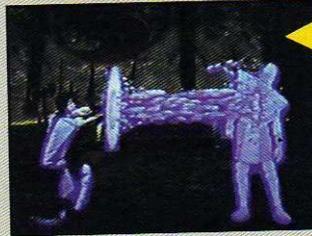
MILEENA

Mileena vem com duas novidades: um golpe meio parecido com a bolinha do Blanka, de Super Street Fighter 2, e um mortal que parece mais uma rajada de facadas no adversário.

Bolinha - ← ← ↓ + HK

Fatality 1 (Slice 'n' Dice) - → ← → + LP

SUB - ZERO

Boas novas para os fãs do ninja de gelo. Agora ele possui uma nova magia de gelo, em que a vítima fica congelada até você acertá-la. Mas o mortal de Sub - Zero está complicado pacas. São onze movimentos para congelar o adversário e despedaçá-lo da cintura para cima. É tripa pra todo lado!

Magia de gelo nova - → → ↓ + HK

Fatality 1 - → → ↓ + HK + → → ↓ → → + HP

SHANG TSUNG

Extra! Extra! Descobrimos os dois fatais de Shang Tsung. É mole? No primeiro fatal, ele entra pela boca do cara, que é inflado até estourar. É pedaço pra todo lado! Já o outro é mais espírita: Shang ergue a vítima e suga toda a alma dela, deixando o corpo do cara cinza e cadavérico. E, de lambuja pra você, os comandos para se transformar em todos os outros personagens.

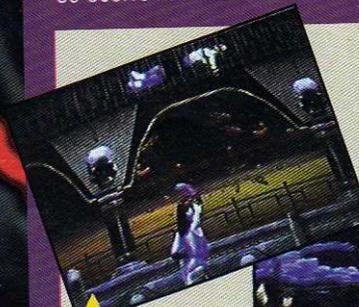
Transformação em

- Liu Kang - ← ← → → + Block
- Kung Lao - ← ↓ ← + HK
- Johnny Cage - ← ← ↓ + LP
- Reptile - segure Block + ↑ ↓ + HP
- Sub - Zero - → ↓ → + HP
- Kitana - Block + Block + Block
- Jax - ↓ → ← + HK
- Mileena - HP por 3 s
- Baraka - ↓ ↓ + LK
- Scorpion - segure Block + ↑ ↑
- Raiden - ↓ ← → + LK

Fatality 1: estourar o inimigo - segure HK e Block por 2 s

Fatality 2: retirar a alma do inimigo - Block + ↑ ↓ ↑ + LK

KITANA

Kitana tem a moral de espetar o inimigo no teto ou atirar qualquer adversário da ponte. Mas isto só ocorre nas telas Kombat Tomb e The Pit 2 respectivamente.

Espetar o cara no teto ou jogar o inimigo da ponte - → ↓ → + HK

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶ Edições 02 à 15 da Revista Ação Games. Helio, tel.:(021) 289-02215, Piedade, RJ.

▶ Edições 26, 34, 39, 40, 40-E Só Dicas, 41 e 42 da Revista Ação Games. Bruno E. Mancini, tel.:(011) 535-0917, S.Paulo, SP.

▶ Edições 16, 18, 20 à 22, 24 à 33, 35 à 42 da Revista Ação Games. José Marcos, tel.:(0152) 55-1169 (recado), Angatuba, SP.

▶ Neo Geo série prata. Neusa ou Terêncio, tel.:(0152) 51-3825, Tatuí, SP.

▶ SNES. Ronaldo Viana, tel.:(011) 825-8144, S. Paulo, SP.

▶ SNES. Raphael Carrozzo, tel.:(011) 571-4065, S.Paulo, SP

▶ SNES.Ricardo M. Falesi, tel.: (091) 233-2872, Bélem, PA.

▶ Mega. Rodrigo N. Barbosa, tel.:(011) 727-4898, Carapicuíba, SP.

▶ Mega. Elton C. Cordeiro, tel.:(0123) 51-1066, Jacareí, SP.

▶ Mega. Décio Gomes, tel.:(021) 711-9197, Niterói, RJ.

▶ Master 2. André Mendes Amaral, tel.:(037) 231-4585, Parada de Minas, MG

▶ Master. Ronei S. Santos, tel.:(011) 294-4137, S. Paulo, SP.

▶ Master 3. Galileu C. Viras, tel.:(032) 276-1492, Mar de Espanha, MG.

▶ Master. Carmo, tel.:(011) 520-6993, S. Paulo, SP.

▶ Master. Fernando Luiz Esper, tel.:(0123) 51-7139, Jacareí, SP.

▶ Master. Diogo C. Milagres, tel.:(067) 763-1465, Campo Grande, MS.

▶ Master 2. Adriano Silva, tel.:(011) 247-6964, S. Paulo, SP.

▶ Master 3. Gilberto Katayama, tel.:(011) 276-1887, S.Paulo, SP.

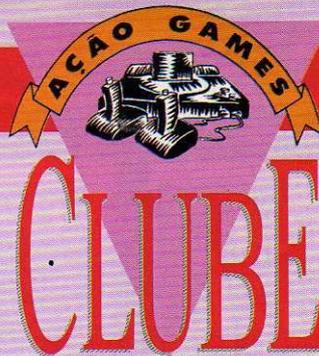
▶ Master. Carlos Silva, tel.:(021) 342-8613, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Game Gear. Rubens Cabral Neto. R. Tomas Catundo, 226, CEP 05029-000, S. Paulo, SP.

▶ Pistola para Phantom. Tatiana Bidoli, tel.:(011) 67-3433, S. Paulo, SP.

▶ Phantom. Caio Felipe, tel.:(011) 820-9977, S. Paulo, SP.

▶ Phantom . Ricardo Ken, tel.:(011) 469-3303, Mogi das Cruzes, SP

▶ Dynavision 3. Alexander Barros, tel.:(011)511-1304, S. Paulo, SP.

▶ Dynavision 2. Eduardo Bezerra. R.Corrego Mourão, 330, CEP 60000-000, Fortaleza, CE.

▶ Turbo Game VG 9000. Ricardo Luterman, tel.:(021) 467-2161, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Turbo Game. Luciano Silva. R. Geraldo Honório da Silva, 76, CEP 04843-650, S. Paulo, SP.

▶ Super Charger.Leandro Rondini, tel.:(011) 578-6892, S. Paulo, SP.

▶ Nintendo. Marcos, Mariana ou Ana , tel.:(011) 844-8653, S. Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de SNES. Delangelo N. Pinheiro, tel.:(0132) 35-3022, Santos, SP.

▶ Cartuchos usados do SNES. Alexandre A. Costa, tel.:(041) 246-1139, Curitiba, PR.

▶ Cartuchos usados de SNES. Hélios, tel.:(021) 289-0215, Piedade, RJ.

▶ Cartuchos usados de SNES e Nintendo. Pedro ou Marcelo, tel.:(034) 831-2966, Patrocínio, MG.

▶ Cartuchos usados de Mega. Juliana Cortezão, tel.:(011) 847-0399, S. Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega. João Araújo Filho. R. Camargos, 18, CEP 56-463-000, Petrolândia, PE.

TROCO

▶ Mega CD com CDX por Neo Geo. Alan N. Fonseca. R.Tajura, 72, CEP 03213-060, S. Paulo, SP.

▶ Walk Machine por Mega. Rodrigo H. Araújo, tel.:(0138)56-1514 , Pariqueraçu, SP.

▶ Computador MSX 1.2 por SNES ou Game Gear com Fonte. Roberto ou André, tel.:(083) 292-244480, Mamanguape, PB.

▶ Computador MSX 1.2 por SNES ou Game Gear com Fonte. Roberto ou André, tel.:(083) 292-2480, Mamanguape, PB.

▶ Bicicleta Caloi Aluminum Andes por SNES, Sega CD ou Neo Geo. Fernando Olarte, tel.(0196) 42-1180, Águas da Prata, SP.

▶ SNES por Mega. Felipe Santos, tel.:(041) 244-4469, Curitiba, PR.

▶ Mega por SNES. Michel Ro Lima, tel.:(0186) 61-2080, Guarara

▶ Mega por videocassete. W Silva, tel.:(011) 820-5918, S. Pa

▶ Mega por SNES. Alexandre tel.:(011) 229-7488, S. Paulo, S

▶ Geniecom ou Turbo Game por Fábio Luiz Peixoto. R.Domingos Silva, 33 A, CEP 05790-200, S. Pa

▶ Cartuchos usados de SNES. Bogéa Viana, tel.:(098) 226-04 Luiz, MA.

▶ O cartuchos Mortal Kombat, por Mario Paint. Caio P. M tel.:(011) 876-1442, S. Paulo, S

▶ Cartuchos usados de Meg André Luiz, tel.:(011) 810-3866, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega. Marcelo Sapata. R.Vieira de Mo apto.54 Bl.02, CEP 04617-011, S

▶ Cartucho Shadow Dancer (M Super Shinobi. Michel G.Santos, t 231-7892, Carumbá, MS.

▶ Cartuchos usados de Me O.Yamaguti, tel.:(011) 588-1628 lo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega. A. Sartori, tel.:(011) 572-2666, SP.

COMPR

▶ Edições Especiais 5-E, 7-E, 1 E da Revista Ação Games. Fer Drummond, tel.:(031) 225-3811, rizonte, MG.

▶ Mega. Fábio, tel.:(011) 917- Paulo, SP

▶ Game Genie e o cartucho Wor (SNES). Marcelo Birk, tel.:(045) 2 Toledo, PR.

▶ O cartucho Psico Fox (Luciano Kaminsky, tel.:(011) 9 S. Paulo, SP.

▶ O cartucho Monopoly (Maste H.Nomoto, tel.:(011) 842-3955, SP.

▶ O cartucho Phantasy Star Leandro Guimarães, tel.:(032) 2 Juiz de Fora, MG.

▶ Cartuchos de Mega Drive e N Fábio, tel.:(011) 291-5038, S. P

▶ Cartuchos usados de Ninte Nunes Medeiros. R.República 667, Bucaholz, CEP 96212-040, de, RS.

▶ Cartuchos usados de Ni Roberto C. Fernandes. R. Honór 110, CEP 04848-000, S.Paulo,

PARA ANUNCIAR Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GR

Sim, você está no mundo de Star Wars, mas, com exceção de Darth Vader e outros inimigos, os personagens conhecidos do público não aparecem. Muito aguardado também para o Sega CD, Star Wars Rebel Assault, um vibrante jogo de ação, chegou ao PC. Ao contrário do que se pensa, este jogo não é um simulador. A batalha do Rookie One (Novato) rola em quinze capítulos ou fases. Mas cada um é uma espécie de minijogo, variando a temática e objetivo. Você se aliou à Rebelião e deve combater toda a guarda do Império. São três capítulos para treinar e só depois é que rolam as missões mais cabeludas nos cenários já conhecidos da Saga Star Wars. Para ser bem-sucedido neste jogo, lembre-se de que ele é praticamente um filme, portanto, memorize o cenário para não cair em armadilhas, ok?

STAR WARS REBEL ASSAULT/LucasArts			
Ação		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A REBELIÃO ATACA

No capítulo 1 você voa no Beggar's Canyon (foto1), no mesmo planeta onde Luke Skywalke estava no começo do primeiro filme. Na próxima parte do capítulo, ocorrem as sessões d bombardeio (foto 2) e só depois de acabar com alguns inimigos, cinco ou seis alvos, é que voc passa para o capítulo seguinte. No capítulo 2, você deve provar suas habilidades num campo d asteróides (foto 3). Já no capítulo 3, você conclui seu treinamento em outro canyon muito mai difícil que o primeiro (foto 4). Destruir um Star Destroy é sua missão no capítulo 4 (foto 5) e n capítulo 5, entrar novamente no Beggar's Canyon, destruir três TIE Fighters (foto 6). Após tod esta maratona, o ataque será terrestre (foto 7). Destrua o maior número possível de inimigos

VOCÊ GANHA UMA PASSWORD A CADA TRÊS CAPÍTULOS

A MAIORIA DOS CAPÍTULOS É DO TIPO MIRE E ATIRE. MAS O GRAU DE DIFICULDADE É BEM VARIADO

SÃO 3 VIDAS. FIQUE DE OLHO NO SEU MARCADOR DE DANO

JOGOS DENTRO DO JOGO

São sete modos de partir para as missões. Quatro sem maiores problemas:

1. Você pilota a nave por fora, como se estivesse atrás dela
2. Como um simulador, dentro da nave
3. Olhando a nave por cima com o alvo à frente e abaixo
4. Controlando o próprio piloto e batalhando com os Storm Troopers

E MAIS TRÊS DE ARREPIAR, COM MAIOR DIFICULDADE:

5. Enfrentar os TIE fighters, os caça imperiais. Se você não acertá-los eles não perderão a oportunidade E seu marcador de danos acusará estrago
6. Campo de asteróides. São de doi tipos: os brancos (gelo) e os marron (pedra). Destrua os brancos
7. Enfrentar os Walkers, meio de trans porte terrestre usado para inva sões-assaltos

SOM E IMAGEM

As imagens foram desenvolvidas pela Silicon Graphics. Algumas cenas são dos dois primeiros filmes e apesar de encherem a tela e terem perdido um pouco da qualidade gráfica, tornam o visual incrível. Som totalmente digital. O CD não pára de ler um instante sequer. As vozes são sempre digitalizadas e não há legenda. O vídeo e o som são lidos pelo CD-ROM em harmonia sem os problemas de velocidade, deixando o game rápido, fluente e dinâmico.

CONFIGURAÇÃO

IBM PC AT 386 com 33 MHz, 4 Mega de memória RAM, monitor VGA e CD-ROM. Placas de som Pro Audio Spectrum, SoundBlaster e UltraSound

NO DESENROLAR DAS MISSÕES, MUITAS PESSOAS APARECEM PARA AJUDAR O ROOKIE ONE. ELAS DÃO DICAS QUE AJUDAM MUITO

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores - André Bueno, Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Consultores - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva
Tradutor - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. **Fotos** - Ivan Carneiro

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **55**, março de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.
ANER
Fotolito: Fotoline e Proposta Editorial Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis SC - Tel.: (0482) 32-0519